

Pengembangan Video Animasi Berbahasa Jawa Sebagai Media Pendidikan *Unggah-Ungguh* untuk Balita

Resti Dwi Lestari^{1✉}, Eka Yuli Astuti¹

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Universitas Negeri Semarang, Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/obsesi.v7i3.4329](https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i3.4329)

Abstrak

Keberadaan *unggah-ungguh* saat ini sudah mulai tergeserkan dengan perkembangan teknologi, budaya, dan pola pikir orang tua milenial. Hilangnya nilai *unggah-ungguh* pada anak balita membuat anak tidak dapat berperilaku dan berbahasa Jawa yang baik. Penelitian ini bertujuan membuat prototype media pendidikan *unggah-ungguh* dengan menggabungkan hobi anak dan perkembangan teknologi yaitu pengembangan video animasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau metode (R&D) *Research and Development* dengan metode pengembangan *Borg and Goll* yang dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari sepuluh tahapan. Namun dalam penelitian ini hanya dilakukan hingga tahapan kelima dikarenakan beberapa alasan. Kelima tahapan tersebut diantaranya yaitu (1) potensi dan masalah, (2) Rencana, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain. Hasil validasi penilaian ahli materi berkategori sangat baik dan keterangan tidak perlu revisi yang menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam video termasuk dalam aspek ideal atau layak. Kebaharuan penelitian ini adalah produk berupa video animasi mengenai *unggah-ungguh* berbahasa Jawa yang selama ini jarang diciptakan dan kurang mendapat perhatian dari pemerintah.

Kata kunci : *anak balita; perkembangan teknologi; unggah-ungguh; video animasi.*

Abstract

Existence of *unggah-ungguh* now it has begun to be shifted by the development of technology, culture, and the mindset of millennial parents. Loss of value of *unggah-ungguh* in toddlers makes children unable to behave and speak good Javanese. This study aims to create a prototype of educational media *unggah-ungguh* by combining children's hobbies and technological developments, namely the development of animated videos. This research uses the development research method or method (R&D) *Research and Development* with the development method *Borg and Goll* developed by Sugiyono which consists of ten stages. However, in this study it was only carried out up to the fifth stage due to several reasons. These five stages include :that is (1) potential and problems, (2) plan, (3) product design, (4) design validation, (5) design revision. The results of the validation of the experts' assessment of the material are very good and the information does not need to be revised, which shows that the material presented in the video is included in the ideal or worthy aspect. The novelty of this research is a product in the form of an animated video about Javanese language which has rarely been created and received less attention from the government.

Keywords: *toddlers; technology development; unggah-ungguh; video animation*

Copyright (c) 2023 Resti Dwi Lestari & Eka Yuli Astuti

✉ Corresponding author : Resti Dwi Lestari

Email Address : restidwilestari46@gmail.com (Semarang, Indonesia)

Received 20 February 2023, Accepted 16 April 2023, Published 20 May 2023

Pendahuluan

Unggah-ungguh merupakan aspek terpenting bagi masyarakat Jawa. *Unggah-ungguh* menjadi salah satu nilai yang terjaga dan terpelihara dengan baik secara turun temurun serta sangat dijunjung tinggi oleh masyarakat Jawa dari dahulu hingga sekarang. *Unggah-ungguh* memiliki arti sikap sopan santun dalam bertutur dan bertindak saat berinteraksi guna untuk menghormati dan menghargai lawan bicara yang lebih tua (Yuliana *et al.*, 2022). *Unggah-ungguh* terdiri dari *unggah-ungguh* berbahasa dan berperilaku. *Unggah-ungguh* dalam konteks bahasa Jawa meliputi ragam bahasa seperti bahasa Jawa *ngoko* dan *krama* (Hadiwijaya, 2022). Sedangkan *unggah-ungguh* berperilaku meliputi tindakan yang dilakukan saat berkomunikasi guna untuk menghormati serta menghargai orang yang lebih tua (Shari & Azizah, 2021).

Namun keberadaan *unggah-ungguh* masyarakat Jawa pada saat ini sudah mulai tergeserkan dengan perkembangan budaya baru di Indonesia (Sarifudin, 2019). Terlihat dari banyaknya anak-anak yang kini menggunakan bahasa Indonesia saat berkomunikasi serta banyak ditemui anak apabila lewat di depan orang yang lebih dewasa tidak lagi membungkukkan badan dan mengatakan "*nuwun sewu*" (permisi) seperti yang biasa dilakukan oleh masyarakat Jawa pada zaman dahulu. Hal ini terjadi pada anak asli Jawa yang tidak lagi mencerminkan *unggah-ungguh* masyarakat Jawa (Sari & Sururi, 2020).

Pergeseran penggunaan bahasa Jawa mengakibatkan lunturnya *unggah-ungguh*. Lunturnya *unggah-ungguh* terjadi karena beberapa faktor salah satunya karena kurangnya pemahaman orang tua mengenai penggunaan bahasa Jawa dan terjadinya perkembangan teknologi yang semakin pesat (Nida, 2020). Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat membuat anak lebih tertarik untuk mempelajari bahasa gaul dibandingkan dengan bahasa Jawa (Wijayanti, 2018).

Orang tua memiliki peranan penting dalam penanaman nilai *unggah-ungguh* berperilaku dan berbahasa kepada anak sejak usia balita dikarenakan mereka memiliki kedekatan lebih dan menghabiskan banyak waktu dengan anak (Indah & Sary, 2022). Kurangnya pemahaman orang tua terhadap penggunaan bahasa Jawa membuat mayoritas orang tua milenial mengajarkan anak menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi (Fatria *et al.*, 2022). Anggapan orang tua milenial terhadap penggunaan bahasa Indonesia sebagai alat komunikasi lebih kekinian dibandingkan dengan bahasa Jawa (Setyawan, 2019). Selain itu, tingkat ekonomi serta pendidikan orang tua menjadi salah satu penyebab orang tua lebih mengajarkan bahasa Indonesia kepada anak sebagai alat komunikasi (Bhakti, 2020).

Salah satu kelompok usia dini yang pada saat ini yang kurang mampu berbahasa Jawa *krama* yaitu anak usia dini yang sekolah di PAUD Sekar Nagari UNNES. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi kepada guru dan siswa diketahui bahwa anak usia dini menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa kesehariannya dikarenakan tingkat sosial dan pendidikan orang tuanya yang tinggi, kebiasaan kesehariannya di lingkungannya yang menggunakan bahasa Indonesia, serta seringnya anak menonton video animasi berbahasa Indonesia. Selain itu hasil wawancara dan observasi juga mengungkapkan bahwa dengan penggunaan bahasa Indonesia sebagai bahasa komunikasi terjadi perubahan sikap pada anak. Salah satu sikap kurang sopan pada anak yaitu saat anak meminta sesuatu kepada guru, ia tidak mengucapkan "*maturnuwun*" (Terimakasih). Ini merupakan salah satu sikap yang tidak mencerminkan nilai *unggah-ungguh* yang baik pada anak usia dini.

Penerapan nilai *unggah-ungguh* perlu dilakukan pada anak sejak usia dini dikarenakan penerapan *unggah-ungguh* yang ditanamkan sejak usia balita akan membentuk anak menjadi pribadi yang baik, memiliki akhlak mulia serta mampu menempatkan diri pada saat bersosialisasi dengan siapapun dan dimanapun (E. D. Putri & Khotimah, 2021). Pada usia ini anak berada pada masa *golden periode*, *window opportunity*, and *critical periode* yang artinya usia ini merupakan masa emas, jendela kesempatan, dan masa kritis bagi anak (Simanjuntak *et al.*, 2016). Pada usia ini anak menjadi pengamat dan peniru yang sangat baik (Nur Mutmainnatul Itsna & Risatur Rofi'ah, 2021). Kejadian apapun yang dilihat anak usia ini akan langsung terekam dalam otaknya.

Selain faktor orang tua, terdapat faktor lain yang mempengaruhi pergeseran *unggah-ungguh* yaitu perkembangan teknologi yang semakin pesat. Perkembangan teknologi yang semakin canggih dapat merusak mental dan moral generasi bangsa (Nahak, 2019). Kemajuan teknologi yang semakin canggih juga membuat perubahan gaya hidup (Setiawan, 2018). *Youtube* menjadi salah satu produk perkembangan teknologi yang menyajikan video terbanyak dan menyediakan berbagai banyak hal, mulai dari hal yang kurang mendidik sampai hal yang mendidik (Neumann *et al.*, 2020). Pada saat ini *youtube* menjadi salah satu aplikasi yang digemari oleh semua usia dari kalangan muda hingga dewasa (Setiadi *et al.*, 2019). Salah satu penggemar *youtube* adalah kalangan anak usia balita. Salah satu video yang digemari oleh anak balita dalam *youtube* yaitu video animasi (Maharani *et al.*, 2022).

Video animasi merupakan hasil dari perkembangan teknologi berupa gambar yang terlihat nyata dan berjiwa (Annisa & Muryanti, 2022). Video animasi menyajikan visual yang menarik melalui permainan warna serta karakter yang seakan mengajak anak untuk turut berperan dalam cerita. Iringan musik menyebabkan otak kanan anak bekerja sehingga menarik stimulus anak untuk bereaksi (Maharani *et al.*, 2022). Dengan video animasi anak akan lebih mudah memahami sehingga anak akan lebih cepat mengaplikasikan apa yang dia lihat dalam kehidupan (Rahma Nurfuati, 2020).

Berangkat dari permasalahan di atas perlu adanya solusi untuk mengatasinya yaitu dengan cara mengembangkan video animasi 2D berbahasa Jawa dengan menggunakan teknik *frame by frame* dengan 24 *frame per second* yang merupakan ukuran dasar yang digunakan dalam dunia kepenyiaran menurut NTSC (National Television Standart Comitee) (dalam Syafrudin & Pujiyono, 2013) sebagai media pendidikan *unggah-ungguh* untuk balita. Hal ini dikarenakan media video animasi sesuai dengan perkembangan zaman. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, *unggah-ungguh* berbahasa dan berperilaku akan tetap eksis di tengah-tengah kemunculan budaya baru. Selain itu dapat mempertahankan moral penerus bangsa agar tidak hancur seiring berjalannya waktu.

Pengembangan animasi merupakan penelitian pembaharuan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengenai video animasi Seperti halnya pembuatan animasi berjudul “Ayo Berkata” sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kosakata anak usia 4 tahun dalam (Marcelino *et al.*, 2017). Animasi berjudul “Pedanda Baka” yang menceritakan rakyat Bali dengan karakter fabel dalam (Adi *et al.*, 2020). Animasi yang berjudul “*The Lost Colors*” yang menceritakan tentang Putri bersama kucing ajaibnya dalam (Krisdiantoro, 2021). Serta animasi berjudul “*Attractive Memorable Manners*” yang artinya tata krama berkesan yang menarik dalam (Sugmadani, 2021). Judul animasi tersebut dirancang menggunakan animasi 2D dengan jumlah *frame* 24 *frame per second*.

Terkait uraian tersebut perlu dilakukan penelitian untuk mendeskripsikan prototipe media video animasi *unggah-ungguh* yang layak untuk balita. Penelitian ini akan dijadikan sebagai referensi dan pijakan dalam melakukan penelitian selanjutnya serta dapat membantu anak usia balita dalam belajar mengenai *unggah-ungguh*.

Metodologi

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) yang dikemukakan oleh Borg and Goll (1983:779) (dalam Nurdiana, 2018) penelitian dan pengembangan merupakan sebuah proses yang diaplikasikan dalam pengembangan serta memvalidasi produk pendidikan. Jenis penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh Borg and Goll di kembangkan oleh Sugiyono yang menyatakan terdapat sepuluh tahapan antara lain : (1) potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi masal.

Penelitian ini hanya melakukan lima tahapan dari Sepuluh tahapan pengembangan produk yang dikembangkan oleh Sugiyono. Hal ini dilakukan karena waktu, kesempatan yang terbatas serta menyesuaikan dengan tujuan penelitian yaitu perancangan media video

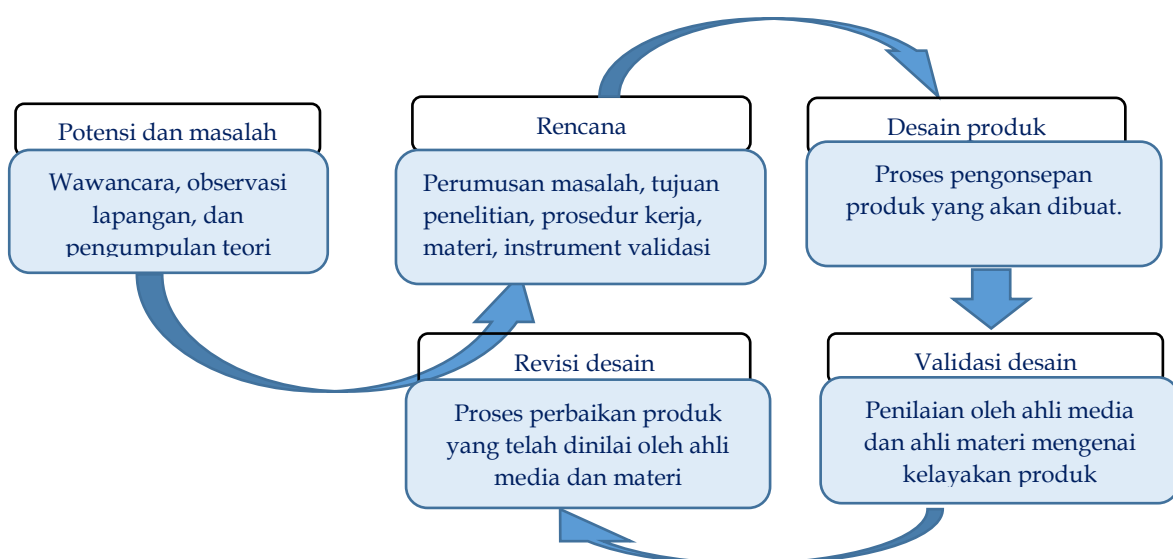
animasi sebagai media pendidikan unggah-ungguh. Lima tahapan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu (1) potensi dan masalah, (2) Rencana, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain.

Subjek dari penelitian adalah peserta didik PAUD Sekar Nagari UNNES, 1 orang ahli media video animasi dan ahli materi mengenai *unggah-ungguh*. Ahli media video animasi merupakan seorang dosen yang mengajar di Jurusan Seni Rupa di Universitas Negeri Semarang dan ahli materi mengenai *unggah-ungguh* merupakan guru dengan lulusan S2 yang mengajar di SMKN Jateng Semarang. Sumber data dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa PAUD Sekar Nagari UNNES serta beberapa orang tua yang memiliki anak berusia balita. Data dikumpulkan menggunakan teknik wawancara, observasi, dokumentasi, dan angket.

Teknik wawancara dilakukan dengan guru PAUD bertujuan untuk mengetahui kendala penerapan dan kebutuhan terkait *unggah-ungguh* sedangkan wawancara dengan orang tua untuk mengetahui penerapan *unggah-ungguh* di lingkungan keluarga. Observasi dilakukan untuk melihat penerapan *unggah-ungguh* pada siswa di PAUD Sekar Nagari UNNES. Dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan pembelajaran. Data penelitian berupa hasil dari wawancara, observasi, serta dokumentasi. Angket digunakan untuk mendapatkan data dari ahli media dan materi mengenai penilaian media pendidikan. Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil wawancara, observasi dan dokumentasi menjadi bentuk kalimat. Deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari angket dalam bentuk skor. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa instrumen validasi dari ahli media dan ahli materi. Angket validasi dipakai untuk mengetahui kelayakan produk yang telah diproduksi. Dengan cara memberikan ceklis pada kolom dengan keterangan sangat kurang, kurang, baik, atau sangat baik di setiap aspek yang tercantum dalam angket. Penilaian menggunakan skala likert dengan membandingkan jumlah seluruh jawaban dengan skor maksimum untuk mencari presentase skor penilaian lalu dikalikan 100%. Tabel 1 merupakan kriteria penilaian media pendidikan menurut (Rosdiana *et al.*, 2020).

Tabel 1. Presentase pencapaian penilaian dengan skala 4

No	Presentase Pencapaian (%)	Kategori	Keterangan
1.	85-100	Sangat baik	Tidak perlu direvisi
2.	70-84	Baik	Revisi sedikit
3.	50-69	Kurang	Banyak hal yang direvisi
4.	1-49	Sangat kurang	Mengulang membuat produk



Gambar 1. Tahapan pengembangan Produk menurut Sugiyono

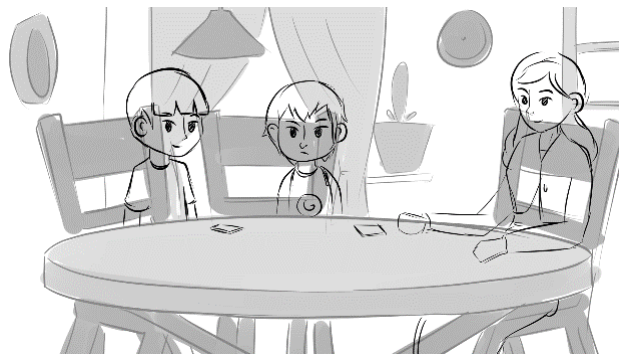
Produk pengembangan dinyatakan layak apabila pemilihan pada kolom baik atau sangat baik lebih banyak dari kolom kurang dan sangat kurang dari segala aspek yang ada pada angket. Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan dan mengecek data yang telah diperoleh. Tahapan pengembangan disajikan dengan bagan pada gambar 1.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian perancangan video animasi berbahasa Jawa sebagai media pendidikan *unggah-ungguh* untuk balita dapat diuraikan sebagai berikut. Pengembangan media video animasi pada penelitian ini menggunakan model pengembangan milik Borg and Goll yang telah dikembangkan oleh Sugiyono yang terdiri dari sepuluh langkah dan hanya dilakukan hingga pada tahapan kelima yaitu potensi dan masalah, Rencana, desain produk, validasi desain, dan revisi desain (Muttaqin & Murniatie, 2020). Tahap pertama dalam pengembangan media ini yaitu potensi dan masalah. Pada tahap ini dilakukan observasi dan wawancara mengenai pendidikan *unggah-ungguh* yang diterapkan di PAUD Sekar Nagari UNNES. Hasil dari observasi dan wawancara ditemukan bahwa anak-anak usia balita tidak lagi bisa menggunakan bahasa Jawa sebagai alat komunikasi, mereka lebih menggunakan bahasa Indonesia saat berkomunikasi dengan siapapun. Selain itu terlihat dari tingkah laku anak-anak usia balita di PAUD Sekar Nagari UNNES kurang mencerminkan sikap sopan santun yang baik. Selain itu ditemukan permasalahan mengenai kurangnya media pendidikan *unggah-ungguh* di sekolah tersebut. Dalam proses pembelajaran mengenai *unggah-ungguh* di PAUD Sekar Nagari UNNES masih dilakukan dengan cara guru memberikan contoh langsung kepada anak, dengan cara ini membuat anak merasakan kebosanan dan kurangnya ketertarikan untuk belajar. Dari hasil wawancara dan observasi sekolah memiliki fasilitas laptop dan LCD. Hal ini menjadi pendukung pengembangan media pendidikan video animasi. Kondisi kelas PAUD Sekar nagari UNNES dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kondisi kelas PAUD Sekar Nagari UNNES



Gambar 3. Proses *storyboard*

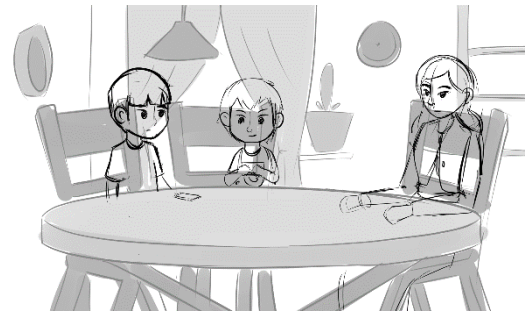
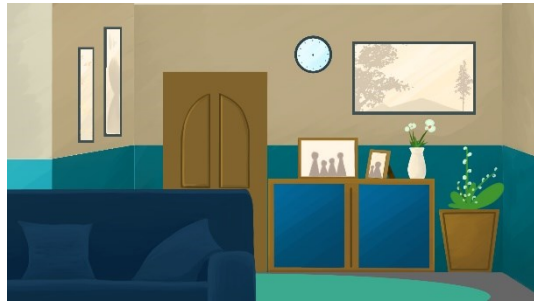
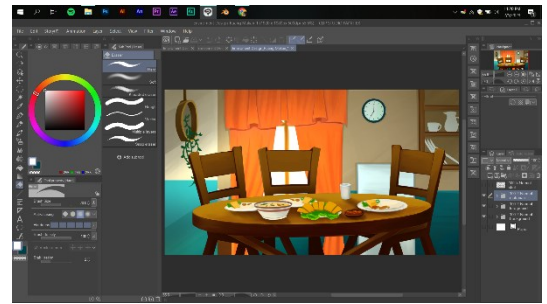
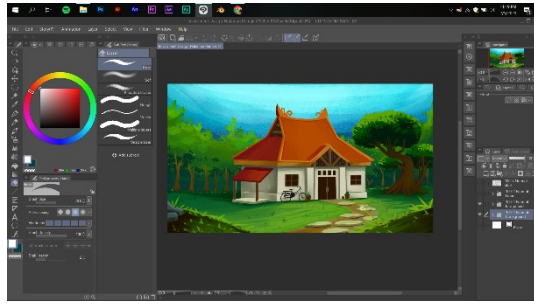
Tahapan kedua yaitu tahap perancangan. Pada tahap ini dilakukan perumusan masalah, tujuan penelitian, prosedur kerja, materi dan instrumen validasi yang akan digunakan dalam penelitian. Perumusan masalah dan tujuan penelitian dirumuskan berdasarkan hasil tahap pertama. Prosedur kerja dan instrumen validasi disusun sesuai dengan R&D yang dikembangkan oleh Sugiyono. Sedangkan materi dibuat sesuai dengan umur, kondisi, status sosial dan bahasa siswa sehari-hari.

Tahapan ketiga merupakan tahap desain produk. Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep produk. Pada tahap desain produk video animasi terdapat tiga langkah yaitu pra produksi (perancangan), produksi, dan pasca produksi. Pada tahap pra produksi diawali dengan menentukan ide pembuatan video animasi yang diambil dari kejadian kehidupan sehari-hari saat berinteraksi yaitu *unggah-ungguh* saat makan bersama yang kemudian dikembangkan dengan imajinasi peneliti menjadi sebuah cerita. Kemudian

dilanjutkan dengan menentukan tema, logline, menyusun sinopsis, membuat *Character Development*, dan membuat *storyboard*. Pembuatan *storyboard* bertujuan untuk mempermudah memahami alur dan prosedur pembuatan video animasi. Tema dari animasi ini yaitu “*unggah-ungguh*” dengan judul animasi yaitu “*Acil*” yang memiliki arti *anak cilik*. Video tersebut berisi tentang percakapan antara seorang ibu dan dua anaknya yang masih balita mengenai sikap sopan santun saat makan.

Tahap kedua desain produk yaitu produksi. Pada tahap produksi produk terdapat beberapa langkah yang pertama yaitu *layouting* yang digunakan untuk mempersiapkan penempatan objek dari tiap-tiap shoot sesuai dengan komposisi yang telah dirancang pada *storyboard*. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3. Pada tahap ini dilakukan penempatan *horizon line* dan *vanishing point* yang tepat agar tidak terjadi penyimpangan aspek yang tidak diinginkan menjadi bagian utama dalam proses ini. Tahap kedua yaitu *Animating* yaitu proses membuat gerakan pada character animasi agar bergerak sesuai dengan skenario. Pada tahap ini menggunakan teknik digital dua dimensi secara *frame by frame*. *Software* yang digunakan dalam tahap ini yaitu *Clip Studio Paint Ex*. Kemudian dilanjutkan dengan tahap *Clean up* yang merupakan tahap *tracing* ulang setiap gambar agar konsistensi ukuran garisnya terjaga dan dapat diberi warna. Pada tahap ini dilakukan garis penanda sebagai acuan *lighting* serta *shading* pada proses coloring selanjutnya. Pada tahap ini dilakukan penataan kembali dengan cara menumpuk garis-garis yang tidak teratur serta tidak rapi dengan garis baru yang lebih baik. Kemudian dilanjutkan dengan pemberian warna pada karakter untuk menghasilkan gambar animasi semi utuh. Berikut merupakan proses *clean up* dalam proses pembuatan video animasi. Pada tahap *clean up* digunakan *software Clip Studio*. Penggunaan *software* ini dipilih karena banyak pilihan, kenyamanan, ringan, serta mudah digunakan sehingga membuat proses pembuatan lebih cepat dan laptop tidak terbebani. Setelah dilakukan *clean up* dilanjutkan dengan tahap *Background painting* yaitu tahap Pembuatan background yang dilakukan dengan pemilihan warna serta pemberian warna. Tahap terakhir dari produksi video animasi yaitu proses pemberian musik dan *sound effect*.

Tahapan terakhir dari desain produk video animasi yaitu pasca produksi. Tahapan ini merupakan tahapan penggabungan dari tahapan produksi menjadi produk utuh. Tahap pertama di pasca produksi yaitu *Compositing* yang merupakan tahapan penyatuan gerakan animasi dan *background* menjadi animasi yang utuh. Pada proses ini dilakukan pemberian efek visual yang kemudian potongan shoot dirangkai dan disesuaikan timing-nya sesuai dengan *stillomatic* video animasi “*Acil*”. Diawali dengan menambahkan *shot* transparan yang memiliki *background* transparan ke dalam *composite after effect* kemudian dilanjutkan dengan menambah *layer background*, *mid ground* *foreground* serta efek yang sudah diubah dari gambar berformat PNG transparan menjadi *after effect*. Berikutnya disusun dengan susunan *layer background*, *mid ground*, *shot* video animasi, *foreground* dan efek. Pada tahap ini menggunakan *software Adobe Premiere Pro* dalam prosesnya. Pemilihan *software* ini dikarenakan memiliki kelengkapan dari segi keberagaman efek dan alat digitalnya. Kemudian dilanjutkan proses Editing dengan melakukan penyatuan shoot-shoot menjadi scene. Berikutnya dilakukan pemberian musik dan *sound effect*. Pada tahap ini proses penyatuan semua element menjadi kesatuan yang utuh sehingga menjadi sebuah video yang dapat ditonton. Pada tahap ini aplikasi yang digunakan adalah *Adobe Premiere Pro*. Pemilihan menggunakan aplikasi ini karena kemudahannya dan keringannya untuk laptop. Setelah melakukan editing dilanjutkan proses *Rendering* yaitu tahap mengubah animasi menjadi format video. Pada tahap ini semua hasil produksi animasi disatukan menjadi format video yang siap ditonton. Pada tahap ini menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*, penggunaan aplikasi ini dipilih karena lebih lengkap dan mudah untuk digunakan. Dua tahap terakhir pada tahap pasca produksi yaitu *mastering* dan *publish*. Tahap *mastering* merupakan tahapan Pengubahan video animasi “*Acil*” dengan format mp4 H.264 resolusi HD 1080 yang dimasukkan ke dalam piringan CD sebagai tahapan terakhir dalam proses pembuatan video animasi sebelum akhirnya video animasi dapat di publish atau disebar luaskan untuk di tonton. Proses pembuatan animasi disajikan pada gambar 4.



Gambar 4. Proses pembuatan animasi

Tahap keempat dari pengembangan produk yaitu validasi desain. Validasi desain produk dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Validator ahli materi yang memberikan penilaian merupakan orang yang ahli dalam materi yang diangkat dalam penelitian ini yaitu orang yang mumpuni dalam bidang *unggah-ungguh* Jawa. Sedangkan validator ahli media yaitu penilaian dari orang yang ahli dalam bidang video animasi. validasi desain dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi produk. Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data di setiap tahap yang telah dilakukan serta untuk mengetahui produk yang dikembangkan layak untuk digunakan. Hasil rekapan dari angket validasi para validator sebagai berikut.

Ahli materi mengisi instrument penilaian dengan memberikan tanda ceklis di kolom baik dan sangat baik. Presentase pencapaian penilaian materi dari ahli materi sebesar 87.5% dengan kategori sangat baik dan keterangan tidak perlu revisi yang menunjukkan bahwa materi yang disampaikan dalam video termasuk dalam aspek ideal atau layak. Namun, validator memberikan saran kepada peneliti untuk menambahkan beberapa hal yang dapat membuat media memiliki daya Tarik lebih tinggi apabila dijadikan sumber belajar. Beberapa hal tersebut yaitu dari segi ketepatan penggunaan bahasa, tingkat tutur bahasa Jawa, penerapan *unggah-ungguh*, serta kesesuaian dengan pokok pembahasan. Memberikan kesimpulan di akhir video yang bertujuan untuk memudahkan anak menangkap apa yang ingin disampaikan dalam video. Selain itu, akan lebih baik apabila dalam video dilengkapi dengan teks yang diucapkan oleh tokoh animasi.

Validator ahli media mengisi instrument penilaian dengan memberikan banyak tanda ceklis di kolom baik dan beberapa disangat baik yang menunjukkan bahwa video yang ditampilkan layak untuk dinikmati dan dijadikan sebagai media pendidikan bagi anak balita, namun memiliki sedikit revisi yaitu dengan menambahkan subtitle dalam video. Presentase pencapaian penilaian media dari ahli media sebesar 80% dengan kategori baik dan keterangan sedikit revisi.

Berdasarkan analisis hasil penilaian pengembangan video animasi memperoleh hasil sangat baik. Hal ini diketahui dari hasil uji validitas yang diberikan oleh ahli materi dan media. Hasil penilaian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa video animasi sebagai media pendidikan *unggah-ungguh* untuk balita layak untuk dipublikasi atau disebar luaskan

dijadikan sebagai media pendidikan untuk anak balita. Hal ini dikarenakan aspek isi atau materi dan aspek kebahasaan yang disajikan pada media telah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak usia balita. Pada masa ini anak usia balita sedang ada pada masa meniru atau melakukan imitasi suatu model (Isna, 2019). Hal ini sesuai dengan karakteristik kognitif anak yang mulai melihat, memahami, menganalisis, dan mulai mengikuti (Diantari & Gede Agung, 2021). Anak-anak menonton video animasi kemudian memahami, menganalisis dan mengikutinya. Secara tidak langsung anak akan menerapkan apa yang telah ditontonnya.

Aspek audio dan visual video animasi mendapatkan penilaian yang baik dari validator. Hal ini dikarenakan pemilihan warna yang *colourful*, pembuatan karakter yang menarik, ketepatan musik atau pengiring, komunikatif, dan kesesuaiannya dengan anak usia balita. Tampilan video animasi menarik akan dengan mudah diterima dan disukai oleh banyak kalangan. Penggunaan video animasi yang menarik akan membantu anak memahami dan belajar sebuah materi dengan mudah secara mandiri sehingga dapat membuat mereka menjadi mampu dan kompeten (Rahma Nurfuati, 2020). Selain itu video animasi sebagai media pendidikan yang menarik akan memotivasi anak belajar dan akan membuat anak yang pasif menjadi lebih aktif (A. Putri *et al.*, 2020). Pemanfaatan video animasi sebagai media pendidikan sebagai penanaman karakter dan pembelajaran bahasa Jawa atau *unggah-ungguh* merupakan tindakan yang tepat untuk mempertahankan eksistensi *unggah-ungguh* di tengah-tengah kemunculan budaya baru (Nadhiroh, 2021).

Tahapan terakhir dalam pengembangan media pendidikan dalam penelitian ini merupakan revisi desain. Hasil penilaian dari ahli materi dan media untuk pengembangan video animasi yang telah dibuat terdapat beberapa hal yang harus di tambahkan dan diubah dengan tujuan untuk membuat video lebih menarik dan mudah dipahami isinya oleh semua kalangan. Adapun hal-hal yang harus di tambahkan dan di ubah yaitu mengenai pelafalan dubbing ibu yang masih kurang tepat seperti pelafalan (da dan dha) pada kata kudune, dolanan, donga, kados, kudu. Kemudian penambahan kesimpulan dan ajakan untuk belajar mengenai *unggah-ungguh* pada bagian akhir. Serta penambahan subtitle bahasa Indonesia dan bahasa Jawa dalam video bertujuan agar dapat dipelajari oleh siapapun. Setelah revisi desain terlaksanakan video dapat dinyatakan sangat layak untuk disebarluaskan dan dijadikan sebagai media pendidikan *unggah-ungguh* untuk anak balita.

Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan serta analisis hasil dari uji validitas materi dan ahli mengenai pengembangan video animasi yang diperoleh yang menyatakan bahwa pengembangan video animasi sebagai media pendidikan *unggah-ungguh* untuk balita sangat layak dan valid untuk digunakan sebagai media pendidikan serta dapat dijadikan pembaharuan media pendidikan dalam pendidikan bahasa Jawa. Hal ini dikarenakan video animasi mampu memberikan motivasi kepada anak untuk belajar *unggah-ungguh* sejak dini serta mampu membantu agar *unggah-ungguh* tetap eksis di tengah perkembangan budaya dan teknologi. Selain itu dengan video animasi sebagai media pendidikan *unggah-ungguh* dapat juga membantu menanamkan nilai karakter baik sejak dini sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik kognitif anak di usia balita. Penelitian ini memberikan kebaruan produk berupa video animasi mengenai *unggah-ungguh* berbahasa Jawa yang selama ini jarang diciptakan dan kurang mendapat perhatian dari pemerintah.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada orang tua, dosen pembimbing, guru PAUD Sekar Nagari UNNES, Dosen validator ahli materi dan media yang telah mendukung dan membantu proses penyelesaian penelitian.

Daftar Pustaka

- Adi, I. G., Anggara, S., Santosa, H., & Udayana, A. A. G. B. (2020). Proses Pembuatan Film Animasi 2D "Pedanda Baka". *Jurnal Hasil Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 10–19. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/segarawidya/article/view/923>
- Annisa, P., & Muryanti, E. (2022). Efektivitas Video Animasi terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini. *Jurnal Pelita PAUD*, 6(2), 216–221. <https://doi.org/10.33222/pelitapaud.v6i2.1838>
- Bhakti, W. P. (2020). Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa Ke Bahasa Indonesia Dalam Komunikasi Keluarga Di Sleman. *Jurnal Skripta*, 6(2), 28–40. <https://doi.org/10.31316/skripta.v6i2.811>
- Diantari, N. P. M., & Gede Agung, A. A. (2021). Video Animasi Bertema Tri Hita Karana pada Aspek Afektif Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 176. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.35497>
- Fatria, F., Muslim, U., & Al, N. (2022). Analisis pergeseran bahasa Jawa dengan penggunaan bahasa Indonesia pada masyarakat desa Sumberejo tani Kabupaten Deli Serdang. *Journal of Education and Social Analysis*, 3(3), 31–42. <https://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/view/679>
- Hadiwijaya, M. (2022). Sikap Bahasa Generasi Muda Jawa terhadap Ragam Bahasa Jawa Krama Madya. *Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, Dan Sosial Budaya*, 28, 64–69. <http://ejurnal.budiutomomalang.ac.id/index.php/paradigma/article/view/2124>
- Indah, O., & Sary, P. (2022). Keterlibatan Orang Tua dalam Penanaman Nilai Tata Krama Budaya Jawa di Lingkungan Karaton Surakarta. *Jurnal AUDHI*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.36722/jaudhi.v5i1.923>
- Isna, A. (2019). Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Al-Athfal*, 2(2), 62–69. <https://doi.org/10.30651/pedagogi.v5i2.3377>
- Krisdiantoro, D. (2021). Pembuatan Aset Background Digital Painting Film Animasi 2D "The Lost Colors." [http://digilib.isi.ac.id/9750/2/Dede%20Krisdiantoro 2021 BAB%201.pdf](http://digilib.isi.ac.id/9750/2/Dede%20Krisdiantoro%2021%20BAB%201.pdf)
- Maharani, D., Erna, B., & Sakti, (Universitas Panca. (2022). Pengaruh Media Digital & Mutu Perangkat Terhadap Kemampuan. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(03), 429–434. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i03.240>
- Marcelino, C., Agung, A., Cahyadi, J., Visual, D. K., Desain, S., & Petra, U. K. (2017). Perancangan Animasi Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Usia 4 Tahun. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1–15. <http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/5591>
- Muttaqin, K., & Murniatie, I. U. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Lectora dalam Menelaah Struktur dan Kebahasaan Puisi Rakyat. *KIBASP (Kajian Bahasa, Sastra Dan Pengajaran)*, 3, 320–334. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v3i2.1222>
- Nadhiroh, U. (2021). Peranan Pembelajaran Bahasa Jawa Dalam Melestarikan Budaya Jawa. *JISABDA: Jurnal Ilmiah Sastra Dan Bahasa Daerah, Serta Pengajarannya*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.26877/jisabda.v3i1.9223>
- Nahak, H. M. I. (2019). Upaya Melestarikan Budaya Indonesia di era Globalisasi Effort to Preserve Indonesian Culture In The Era Of Globalization. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 5, 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65-76>
- Neumann, M., michelle, & Herodotou, C. (2020). Evaluating YouTube videos for young children. In *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-020-10183-7>
- Nida, K. (2020). Pergeseran Nilai Unggah-Ungguh Oleh Generasi Muda Dalam Masyarakat Jawa (Studi Kasus Masyarakat Desa Getassrabi Kecamatan Gebog Kabupaten Kudus). *Sosial Budaya*, 17(1), 46. <https://doi.org/10.24014/sb.v17i1.9694>
- Nur Mutmainnatul Itsna, & Risatur Rofi'ah. (2021). Dampak Penggunaan Gadget pada Interaksi Sosial Anak Usia Dini. *Ummul Qura: Jurnal Institut Pesantren Sunan Drajat (INSUD) Lamongan*, 16(1), 60–70. <https://doi.org/10.55352/uq.v16i1.254>

- Nurdiana, F. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Bagi Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2). <https://core.ac.uk/download/pdf/230608295.pdf>
- Putri, A., Kuswandi, D., & Susilaningih, S. (2020). Pengembangan Video Edukasi Kartun Animasi Materi Siklus Air untuk Memfasilitasi Siswa Sekolah Dasar. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 377-387. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p377>
- Putri, E. D., & Khotimah, N. (2021). Pengaruh Pembiasaan Orangtua Dalam Menanamkan Bahasa Jawa Krama Terhadap Nilai Moral Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan AURA (Anak Usia Raudhatul Atfhal)*, 2(2), 83-99. <https://doi.org/10.37216/aura.v2i2.579>
- Rahma Nurfuati, Z. A. (2020). Pengembangan Model Video Interaktif Dalam Mengembangkan Keterampilan Toilet Training Pada Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4(2), 131-147. <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/raudhatulathfal/article/view/5473>
- Rosdiana, H., Ruhiat, Y., & Septiyanto R. F. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Konsep Dinamika Gerak Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika Untirta. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika*, 3(1), 381-387. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/article/view/9717>
- Sari, A., & Sururi, I. (2020). Pergeseran Penggunaan Bahasa Jawa di Kalangan Anak-Anak di Desa Sidoharjo Kabupaten Banyuasin. *Jurnal KIBAS*, 4, 49-60. <https://doi.org/10.31539/kibasp.v4i1.1682>
- Sarifudin, A. (2019). Pergeseran Nilai Sikap Unggah Ungguh Pada Masyarakat Jawa di Desa Enggal Rejo Jalur Air Salek. *Jurnal PAI Raden Fatah*, 4(2), 93-108. <https://doi.org/10.19109/pairf.v4i2.10419>
- Setiadi, E. F., Azmi, A., & Indrawadi, J. (2019). Youtube Sebagai Sumber Belajar Generasi Milenial. *Journal of Civic Education*, 2(4), 313-323. <https://doi.org/10.24036/jce.v2i4.135>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya Impact of Information Technology Development and Communication on Culture. *Simbolika*, 4(1), 62-72. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Setyawan, I. (2019). Sikap Generasi " Z " terhadap bahasa Jawa : Studi kasus pada anak-anak usia Sekolah Dasar di kota Semarang. *Jurnal Ilmiah Komunikasi Makna*, 7(2), 30-36. <https://doi.org/10.30659/jikm.7.2.30-36>
- Shari, D., & Azizah, E. N. (2021). Penerapan Bahasa Jawa Pada Anak Usia Dini. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 5(2), 294. <https://doi.org/10.30736/jce.v5i2.585>
- Simanjuntak, C. A., Fitri, A. D., & Puspasari, N. N. A. S. A. (2016). Deteksi Dini dan Edukasi Orang Tua Tentang Gangguan Tumbuh Kembang Balita. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*, 1(1), 14-17. <https://doi.org/10.22437/jkam.v1i1.3723>
- Sugmadani, M. (2021). *Perancangan Animasi Edukasi Tata Krama untuk Anak-anak Usia 4-6 Tahun* [Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur]. <http://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/2338>
- Syafrudin, C., & Pujiyono, W. (2013). Pembuatan Film Animasi Pendek " Dahsyatnya Sedekah " Berbasis Multimedia Menggunakan Teknik 2D Hybrid Animation Dengan Pemanfaatan Graphic. *Jurnall Sarjana Teknik Informatika*, 1(1), 387-398. <http://eprints.uad.ac.id/id/eprint/3538>
- Wijayanti, A. (2018). Penguatan Karakter Siswa Melalui Penggunaan Unggah-Ungguh Bahasa Jawa (Strengthening Student Character Through the Use of Java Language Programs). *Jurnal Kebudayaan*, 13, 45-58. <https://doi.org/10.24832/jk.v13i1.232>
- Yuliana, H., Rian, R., Studi Seni Murni, P., Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Padangpanjang Jalan Bahder Johan No, F., Guguk Malintang, K., & Padangpanjang Timur, K. (2022). Unggah-Ungguh Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *Journal of Fine ART*, 2(1). <https://doi.org/10.26887/v-art.v2i1.2327>